



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## BAB V

### SIMPULAN

Karya *multimedia interactive storytelling* berjudul 'Lupus' ini merupakan sebuah karya *multimedia* berbasis *website* yang menjelaskan lebih dalam tentang penyakit lupus. Karya ini masuk dalam kategori *multimedia interactive storytelling* karena mengandung elemen-elemen *multimedia* yaitu teks, video, audio, dan grafis. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa setiap orang yang ingin memproduksi suatu produk *multimedia interactive storytelling* yang sesuai dengan kriteria elemen *multimedia*, harus menguasai dengan baik berbagai kemampuan dalam aspek *multimedia* tersebut, aspek *multimedia* yang perlu dikuasai meliputi teks, video, audio, dan grafis. Akan tetapi tidak hanya aspek *multimedia* saja yang dibutuhkan, melainkan kreatifitas juga diperlukan dalam menghasilkan produk interaktif *multimedia* yang baru, agar terciptanya sebuah karya *multimedia ineteractive storytelling* yang sempurna.

Isi dari *website interactive* kali ini sesuai dengan judul dan tema yang tertera, yaitu membahas penyakit Lupus agar masyarakat mengenal dan lebih waspada akan penyakit Lupus. Dengan memberikan informasi seputar penyakit Lupus yang dimulai dari memberikan informasi pengertian Lupus itu sendiri hingga cara menstabilkan penyakit Lupus. Karya ini dibuat *simple* sedemikian rupa dengan tambahan infografis melalui gambar, video hasil wawancara dengan dokter, video animasi yang menjelaskan penyakit Lupus, serta infografis data agar pesan atau isi

yang ingin disampaikan penulis mengenai penyakit Lupus dapat dengan mudah dipahami atau diserap oleh masyarakat.

Karya ini juga memberikan banyak manfaat tersendiri bagi penulis, manfaat dari bidang akademis, dan dalam bidang jurnalistik, maupun dalam bidang kesehatan. Manfaat-manfaat tersebut antara lain:

1. Penulis bisa memahami bagaimana proses pembuatan sebuah karya atau produk *multimedia interactive storytelling*.
2. Penulis menjadi paham lebih dalam mengenai penyakit Lupus, serta mengetahui perasaan Odapus ketika terkena penyakit Lupus dan berbagai pandangan orang lain terhadap Odapus.
3. Penulis mendapatkan ilmu baru dari berbagai bidang secara garis besarnya, hal tersebut yaitu cara membuat *website interaktif*, *motion graphic*, dan grafik gambar.

Walaupun karya ini memiliki banyak manfaat, akan tetapi juga tidak luput akan kekurangan, karya ini masih memiliki beberapa keterbatasan, yang diakibatkan oleh keterbatasan penulis dan tim dalam proses pembuatan karya ini. Terkait keterbatasan ini, penulis ingin memberikan saran untuk mahasiswa yang ingin membuat karya serupa, dengan tema yang berbeda maupun tema yang sama.

Diharapkan saran ini dapat membantu dalam pembuatan karya serupa lebih mendekati sempurna lagi. Saran tersebut antara lain:

1. Penulis menyarankan untuk memahami dan mempelajari dasar pembuatan *website interactive* terlebih dahulu, setidaknya secara garis

besar. Hal tersebut bertujuan agar dapat mencari dan mengetahui *web developer* atau *programmer* yang sesuai atau mengerti dalam membuat *website interactive*. Namun, lebih baik lagi apabila dapat memahami dasar *coding* dalam membuat *website interactive*, agar dapat menciptakan *website interactive* sendiri sesuai keinginan dan sebuah inovasi terbaru.

2. Penulis menyarankan agar mahasiswa yang juga ingin membuat karya serupa dapat *men-design* atau membuat konsep tampilan *website* atau *User Interface* sendiri sesuai dengan keinginan atau bayangan.
3. Penulis menyarankan agar mahasiswa yang juga ingin membuat karya serupa juga mau mengambil tema yang serupa namun, dengan sudut pandang yang berbeda atau mencari fokus tertentu. Hal ini dikarenakan penyakit Lupus masih dalam masa perkembangan hingga saat karya ini dibuat, oleh sebab itu apabila ada yang dapat mengembangkannya seiring perkembangan zaman sangatlah bagus. Akan tetapi apabila ingin mengambil tema yang berbeda, dapat menggali tema-tema baru yang lebih unik, yang bahkan pembahasannya masih sedikit. Bertujuan untuk memberikan variasi baru dalam jurnalistik
4. Saran terakhir dari penulis untuk karya selanjutnya adalah mahasiswa dapat memberikan pengemasan konten yang lebih menarik lagi.

U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A